

Mode d'emploi

Fonction Memory Viewer

Ceci est le mode d'emploi de la fonction Memory Viewer.
Veuillez lire entièrement ce mode d'emploi pour utiliser la fonction Memory Viewer.
Tout d'abord, lisez le mode d'emploi du projecteur afin de bien comprendre l'utilisation de base du projecteur et les instructions de sécurité.
Les instructions de sécurité contenues dans les modes d'emploi doivent être respectées rigoureusement.
Certaines fonctions ne sont pas compatibles avec Mac.

Table des matières

Fonction Memory Viewer

La fonction Memory Viewer permet de réaliser une présentation ou de projeter une image sans utiliser d'ordinateurs ou d'autres équipements externes. Ainsi, il est inutile de transporter un ordinateur ou d'autres équipements pour projeter les images.
Enregistrez les images sur un lecteur USB (Universel Sériel Bus) spécialisé puis insérez celui-ci dans le port USB (Série A) du projecteur; vous pouvez alors projeter ces images.

Remarques pour Windows

Ce projecteur est aussi équipé du logiciel Network Viewer 5 spécialisé qui permet d'éditer les images de présentation à projeter avec la fonction Memory Viewer. Grâce à cette fonction, vous pouvez éditer des images, des données photographiques, ou des données Power Point en données de présentation plus efficaces. Pour plus de détails concernant le logiciel Network Viewer, reportez-vous au chapitre "9. Fonction Network Viewer" dans le manuel séparé du «Mode d'emploi du réseau pour Windows».

Quelles images est-il possible de projeter avec la fonction Memory Viewer?

Avec la fonction Memory Viewer, vous pouvez projeter des images aux formats suivants.

- Données bitmap
- Données JPEG converties avec le logiciel Network Viewer 5 [File Converter 1 et 2].
- Données texte
- Fichier de programme créé avec le Network Viewer 5 [Program Editor].

*Toutefois, il est possible que certaines données ne puissent pas être projetées, même en utilisant ces formats. Convertissez alors ce type de données au format JPEG à l'aide du logiciel Network Viewer 5 [File Converter 1 et 2].

Données JPEG utilisées avec Memory Viewer

Memory Viewer ne reconnaît pas les résolutions d'images supérieures à 8191 x 8191 pixels.

Données texte utilisées avec Memory Viewer

Memory Viewer prend en charge les fichiers texte au format ASCII sur un octet. Les autres formats texte ne sont pas pris en charge.

Sauvegarde de secours des données

Il est recommandé d'enregistrer préalablement dans un autre support les données importantes à éditer avec Network Viewer et à stocker dans la clé USB. Nous déclinons toute responsabilité en cas de perte de données ou de dommages résultant de l'utilisation de la fonction Memory Viewer.

Marques commerciales

Microsoft, Windows et PowerPoint sont soit des marques déposées, soit des marques commerciales de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Macintosh est une marque déposée de Apple, Inc. aux Etats-Unis et dans d'autres pays. PowerPC est une marque déposée de IBM Corporation. Intel Core est une marque déposée de Intel Corporation aux Etats-Unis et dans d'autres pays.
Chaque nom de société ou de produit figurant dans ce mode d'emploi est soit une marque déposée, soit une marque commerciale, de sa société respective.

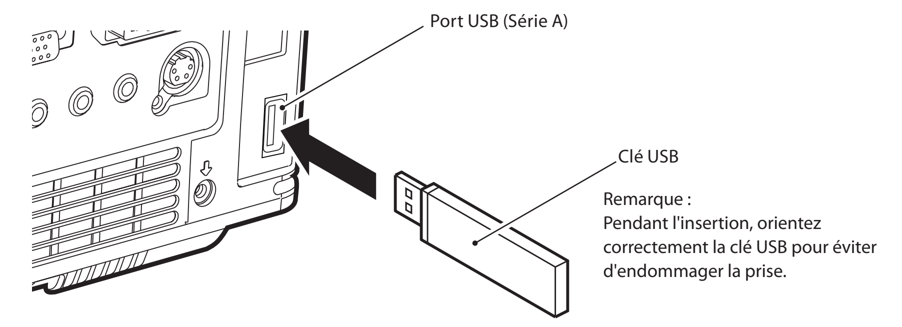
- Il est possible que les menus à l'écran et les illustrations figurant dans ce mode d'emploi soient légèrement différents du produit réel.
- Le contenu de ce mode d'emploi est sujet à changement sans préavis.

Clé USB pour la fonction Memory Viewer

Vous pouvez utiliser les clés USB disponibles sur le marché avec cette fonction Memory Viewer, à défaut de celle qui vous a été fournie avec cet appareil.
Le port USB est compatible avec la clé USB formatée en FAT16 ou FAT32.
Il est incompatible avec d'autres formats. Veuillez le noter lorsque vous formatez la clé USB.

Insertion de la clé USB

Insérez la clé USB dans le port USB qui se trouve au niveau de la prise arrière du projecteur, tel qu'illustré dans le schéma ci-dessous.



PRECAUTION à observer pendant l'insertion et le retrait de la clé USB

Veuillez prêter attention aux aspects suivants avant d'insérer et de retirer la clé USB.

- La clé USB clignotera une fois insérée dans le projecteur, ou lors de la lecture de données par le projecteur. Evitez de retirer la clé USB quand celle-ci clignote encore.
- Si vous utilisez une clé USB sans témoin, vous ne pouvez pas savoir quand le projecteur lit les données. Veuillez la retirer du projecteur après avoir fermé la fonction Memory Viewer ou après avoir éteint le projecteur.
- Evitez d'installer et de retirer la clé USB régulièrement. Sortez la clé USB 5 secondes au moins après son installation. Ensuite, installez-la au moins 5 secondes après l'avoir enlevée. Pendant les opérations d'installation et de retrait de la clé USB, le projecteur est en période d'activation.



PRECAUTION à prendre lors de l'utilisation et de la conservation de la clé USB

- Ne mettez ni la clé USB, ni son capuchon à portée des enfants. Ces derniers courent le risque d'être suffoqués s'ils l'avalent.
- Si une fumée ou une odeur douteuse apparaissent, éteignez l'équipement périphérique, puis contactez votre fournisseur.
- Evitez de verser de l'eau, de l'huile, ou un produit chimique dans la clé USB. Ceci pourrait provoquer un court-circuit ou un incendie.
- Evitez d'introduire des objets étrangers ou métalliques au niveau de la prise USB. L'électricité statique peut entraîner la perte ou la corruption de données.
- Evitez d'enlever la clé USB de l'ordinateur ou du projecteur pendant que celui lit ou écrit les données. Une électricité statique peut entraîner la perte ou la corruption de données.
- Evitez de conserver la clé USB dans des endroits humides, poussiéreux, à forte température ou tout près des objets magnétiques.

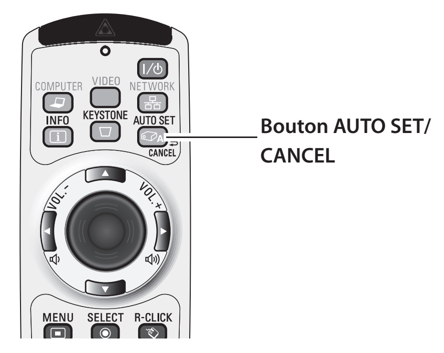
Démarrage direct en mode Memory Viewer

Après avoir inséré la clé USB, celle-ci clignote, le mode d'entrée commute automatiquement sur "Réseau", si une image est stockée dans le répertoire racine de la clé USB, elle est affichée à l'écran.

*Le même mode réseau est sélectionné automatiquement dans "Mode LAN" que la première fois.
*Si le fichier image n'est pas disponible dans le répertoire racine de la clé USB, la fenêtre de navigation du lecteur de carte mémoire s'affiche.
*Lors du fonctionnement de Network Viewer, les fonctions Capture et Moderator et le démarrage direct en mode Memory Viewer ne peuvent pas être utilisés.
*Si le projecteur est mis hors, puis sous tension alors que la clé USB est encore insérée en mode Memory Viewer, le projecteur active le mode Memory Viewer et une des images stockées dans la clé USB s'affiche à l'écran.

Lorsque vous appuyez sur la touche **AUTO SET/CANCEL** en mode Memory viewer, la fenêtre du lecteur de carte mémoire s'affiche, comme indiqué à la page 6.
Si vous retirez la clé USB lorsque le mode Memory Viewer du projecteur est activé, la source d'entrée sélectionnée avant insertion de la clé USB est rétablie.

Télécommande



Remarque :

✐ Pendant que vous accédez à la clé USB, ne coupez pas l'alimentation électrique et n'éjectez pas la clé, car vous risqueriez d'endommager ses données. Pendant le formatage, le témoin de la clé USB clignote.

✐ Vous pouvez insérer ou retirer la clé USB, quel que soit l'état de l'alimentation du projecteur.

✐ Le démarrage direct en mode Memory Viewer peut ne pas fonctionner lorsque la clé USB est éjectée, puis immédiatement réinsérée.

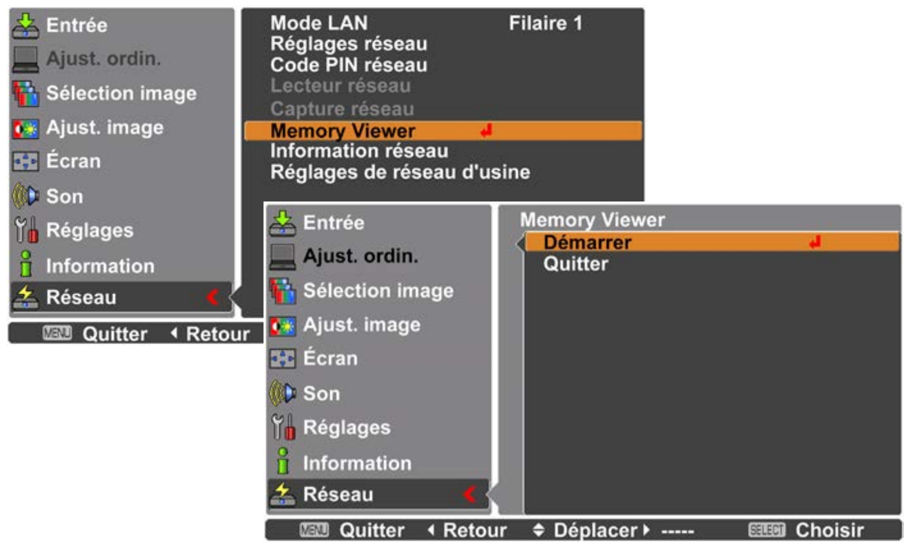
✐ Les fonctions Network Viewer et Moderator ne sont pas compatibles avec Mac.

✐ Lorsque vous utilisez les fonctions suivantes, vous ne pouvez pas utiliser la fonction Memory Viewer. Inversement, lorsque vous utilisez la fonction Memory Viewer, vous ne pouvez pas utilisez les fonctions suivantes.
Lecteur réseau, Capture réseau, Modérateur

Entrée en mode Memory Viewer

Si une clé USB est déjà insérée dans le port USB des prises arrière du projecteur et si vous voulez passer à nouveau en mode Memory Viewer :

1. Sélectionnez **Entrée** dans le menu principal, appuyez sur la touche de POINTAGE ▶ ou sur les boutons **SELECT**, sélectionnez **Réseau** dans le sous-menu, puis appuyez sur le bouton **SELECT**, ou appuyez sur le bouton **NETWORK** de la télécommande.
   * Un court instant plus tard, l'écran d'affichage de veille de connexion du réseau "prêt à être utilisé" apparaît.
2. Sélectionnez **Réseau** dans le menu principal, puis appuyez sur le bouton **SELECT**.



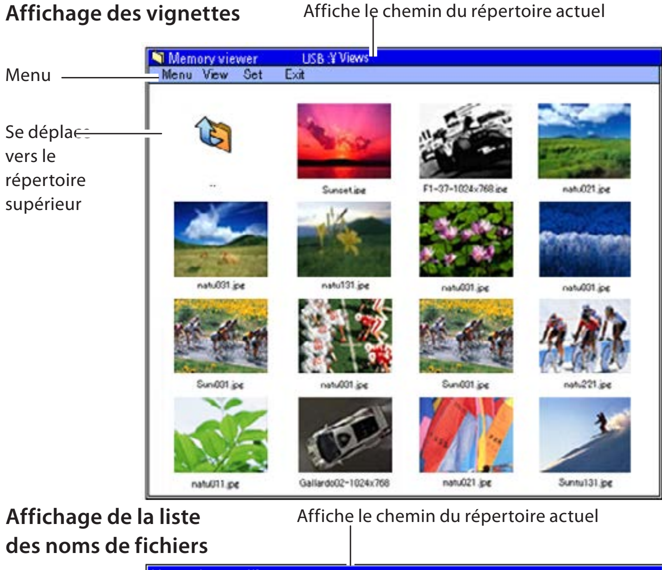
3. Sélectionnez **Memory viewer** à l'aide des touches de POINTAGE ▲▼, puis appuyez sur le bouton **SELECT**.
4. Sélectionnez **Démarrer** et appuyez sur le bouton **SELECT**. Le fichier image mémorisé dans le répertoire racine de la clé USB s'affiche à l'écran.

   * Si le fichier image n'est pas disponible dans le répertoire racine de la clé USB, la fenêtre de navigation du lecteur de carte mémoire s'affiche.

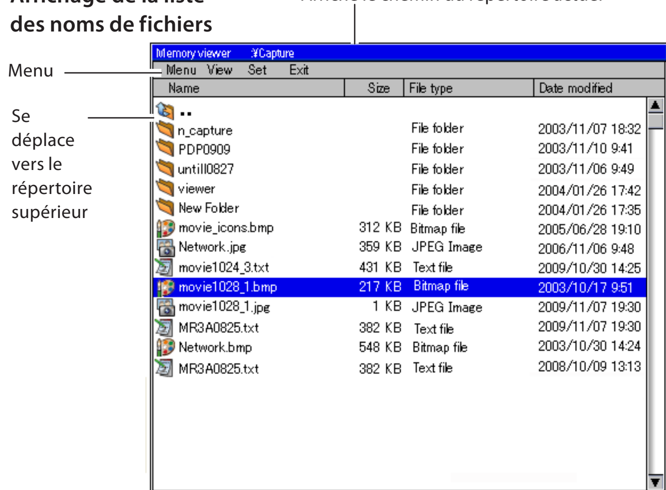
Affichage de la fenêtre de navigation de Memory Viewer

Lorsque vous appuyez sur la touche **AUTO SET/CANCEL** en mode Memory Viewer, la fenêtre de navigation suivante "Thumbnail" ou "Filename list" apparaît sur l'écran.

Affichage des vignettes



Affichage de la liste des noms de fichiers



✐ La sélection est disponible via les touches de POINTAGE ▲▼ ◀▶, même avant la fin de la création des images miniatures (Bien que la création des images miniatures ne puisse être interrompue à l'aide des toucches de POINTAGE ▲▼ ◀▶, l'opération est valable.)

✐ Un fichier de plus de 10Mo ne s'affiche pas sous forme de vignettes. Des icônes s'affichent pour remplacer les vignettes.

Sélection des menus

1. Pour sélectionner le menu, appuyez sur la touche **AUTO SET/CANCEL** en mode Memory Viewer. Le curseur se déplace de la fenêtre de sélection de fichier vers le menu.
2. Sélectionnez le sous-menu à l'aide des touches de POINTAGE, puis appuyez sur le bouton **SELECT**. Pour annuler la sélection, appuyez sur la touche **AUTO SET/CANCEL**.

Arborescence des menus

Menu	Sous-menu	Description
Menu	Manual mode	Mode permettant de sélectionner respectivement un fichier de lecture. Les types de fichiers disponibles sont JPEG (.jpg), Bitmap (.bmp), texte (.txt). Aucun autre type n'est disponible.
	Program mode	Mode permettant de sélectionner un fichier de programme (.dpf) créé par Program Editor. * Ce mode n'est pas compatible avec Mac.
	Format	Formate la clé USB
View	Thumbnail	Affiche les fichiers avec la vignette sur la fenêtre de navigation.
	Filename list	Affiche les fichiers avec le nom de fichier sur la fenêtre de navigation.
Set	English < >	Sélectionne la langue du menu d'affichage, japonais ou anglais. Réglez à l'aide de la touche ◀▶
	3 sec. < >	Règle la période d'affichage d'une image en mode d'affichage automatique. (3 à 240 secondes). Réglez à l'aide de la touche de POINTAGE ◀▶.
	0 times < >	Règle le nombre de répétitions dans le mode d'affichage automatique (0 à 255 fois). 0 signifie lecture continue. Réglez à l'aide de la touche de POINTAGE ◀▶.
Exit		Quitte l'utilisation de Memory Viewer.

Indication par icône

 Icône de dossier. Affiche le contenu du dossier sélectionné en utilisant le bouton SELECT.

 Icône du répertoire supérieur. Déplacement vers le répertoire supérieur en utilisant le bouton SELECT.

 Icône de fichier JPEG

 Icône de fichier bitmap

 Icône de fichier texte

 Icône de fichier de programme (lecture avec le mode de programme)

 Icône de fichier non pris en charge

Image Viewer en mode manuel

1. Sélectionnez "Manual mode" dans "Menu" sur la fenêtre de navigation du Memory Viewer, puis appuyez sur le bouton **SELECT**.
2. Sélectionnez le fichier à afficher à l'aide des touches de POINTAGE, puis appuyez sur le bouton **SELECT**. L'image du fichier sélectionné apparaît sur l'écran.
3. Pendant l'affichage de l'imagee, vous pouvez commuter l'image affichée avec les touches de POINTAGE ▲▼, et démarrez la lecture automatique avec le touche de POINTAGE ▶. Référez-vous à la description des touches de commande dans le tableau en page suivante.

Image Viewer en mode programme pour Windows

1. Sélectionnez "Program mode" dans "Menu" sur la fenêtre de navigation du Memory Viewer. Ensuite, appuyez sur le bouton **SELECT**. Les fichiers de programme (.dfp) du dossier DispParam sous le répertoire courant sont affichés.
   * Si le dossier DispParam n'est pas placé dans le répertoire courant, la liste du nom de fichier s'affiche. Localisez manuellement le dossier DispParam qui contient le fichier de programme pour afficher le contenu du dossier.
2. Sélectionnez un fichier de programme à l'aide des touches de POINTAGE, puis appuyez sur le bouton **SELECT**. La fenêtre de dialogue apparaît; sélectionnez "Yes" et appuyez sur le bouton **SELECT** pour lancer l'affichage automatique. Les images programmées par le fichier de programme apparaissent sur l'écran. Le défilement de la boîte de fichier des textes soit exploité seulement en mode manuel. The display period of the image and the number of repeat are set with the program file. Si elles ne sont pas définies avec le dossier du programme, les données configurées depuis le menu "Confirmer" de la fenêtre de navigation sont appliquées.
3. Pendant l'affichage de l'image, vous pouvez commuter l'image affichée avec les touches de POINTAGE▲▼, et arrêter la lecture automatique avec la touche de POINTAGE ◀. Référez-vous à la description des touches de commande dans le tableau en page suivante.

Remarque :
Pendant l'utilisation du Memory Viewer, il est impossible d'utiliser les fonctions Network Viewer et Network Capture.
Le fichier de programme n'est pas utilisable en mode manuel. Utilisez-le en mode de programme.

Remarques pour Windows :
* Le fichier de programme (.dfp) est créé à l'aide du logiciel Program Editor. Pour plus de détails, reportez-vous à la section "Création d'un fichier de programme [Program Editor]" (p.119) figurant dans le manuel séparé du mode d'emploi du réseau.
* Le dossier DispParam est créé automatiquement lorsque le fichier de programme avec Program Editor est enregistré. Pour plus de détails, reportez-vous à la section "Création d'un fichier de programme [Program Editor]" (p.119) figurant dans le manuel séparé du mode d'emploi du réseau.
* Lorsque vous enregistrez le fichier de programme dans la clé USB manuellement, créez un dossier possédant le nom de "DispParam", et enregistrez le fichier de programme dans ce dossier.
* En mode de programme, la fenêtre de navigation comporte une liste des dossiers et des fichiers de programme seulement. Aucun autre fichier n'apparaît dans la liste.

Fonctionnement pendant le visionnement d'images en mode manuel/programme

Pendant que l'image apparaît, vous pouvez contrôler l'image affichée à l'aide des touches de commande, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

Pointage	Fonctionnement
▲	Lecture manuelle du fichier précédent
▼	Lecture manuelle du fichier suivant
▶	Démarre la lecture automatique* (mode programme), ou défilement vers le bas pendant l'affichage du fichier texte*
◀	Arrête la lecture automatique* (mode programme), ou défilement vers le haut pendant l'affichage du fichier texte*

* Le temps d'affichage de l'image et le nombre de répétitions en mode de lecture automatique sont configurés à partir du menu "Set" dans la fenêtre de navigation. (p.7)
* Le défilement du fichier texte ne peut être utilisé qu'en mode manuel.

Quitter Memory Viewer

Pour quitter la fonction Memory Viewer, procédez de l'une des manières suivantes.

- Quitter à l'aide du menu du projecteur à l'écran

1. Sélectionnez "Filaire" ou "Sans fil" dans le menu d'entrée du projecteur. Appuyez sur le bouton **SELECT**.
2. Sélectionnez "Memory Viewer" à l'aide des touches de POINTAGE ▲▼, puis appuyez sur le bouton **SELECT**. La palette "Enter/Exit" du Memory Viewer apparaît alors.
3. Sélectionnez "Quitter", puis appuyez sur le bouton **SELECT**.

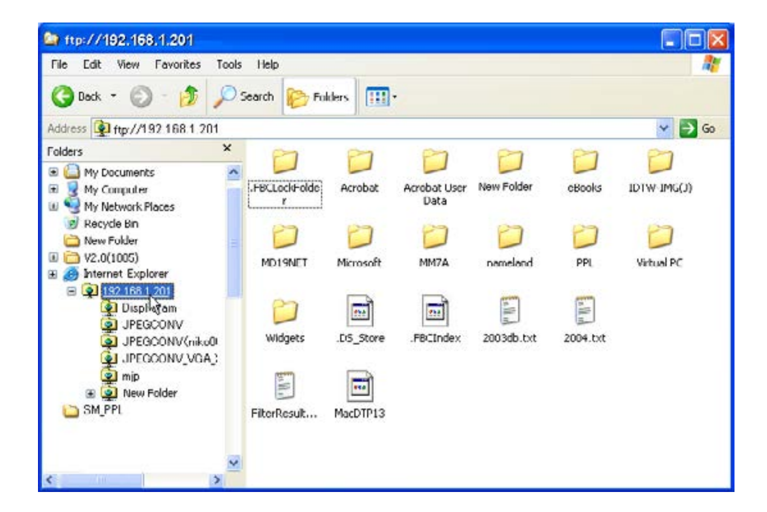
- Quitter à l'aide du mode Memory Viewer

1. Pendant que l'image apparaît, appuyez sur la touche **AUTO SET/CANCEL**. La fenêtre de navigation apparaît sur l'écran.
2. Appuyez à nouveau sur la touche **AUTO SET/CANCEL**. Le curseur se place sur l'élément du menu.
3. Sélectionnez "Exit" dans la fenêtre de navigation à l'aide des touches de POINTAGE ◀ ▶, puis appuyez sur le bouton **SELECT**.

Duplication des données dans la clé USB

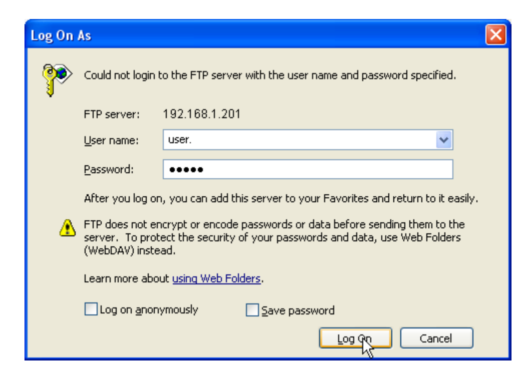
Voici comment effectuer la duplication des données converties avec le Network Viewer 5 [File Converter 1, File Converter 2] dans la clé USB via le réseau.

1. Lancez le logiciel d'exploration de l'ordinateur et tapez l'adresse IP du projecteur qui comporte la clé USB dans la colonne d'adresses. Par exemple, "ftp://192.168.1.201".
   Le contenu de la clé USB apparaît dans la fenêtre de l'explorateur, comme indiqué ci-dessous.
2. Déplacez les données de projection de l'ordinateur vers la clé USB.



Remarque :

Si le code PIN réseau est configuré pour le projecteur, la fenêtre d'authentification apparaît comme indiqué ci-dessous. Dans ce cas, entrez "user" dans la colonne User Name, et le code PIN réseau du projecteur dans la colonne Password. Le nom d'utilisateur (User Name) doit être "user".



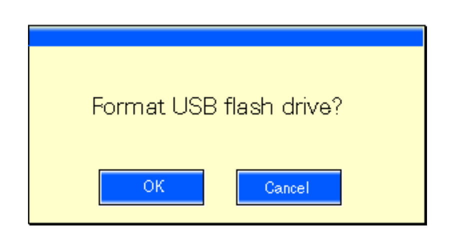
* Les données converties par le Network Viewer 5 [File Converter1] peuvent être enregistrées directement dans la clé USB montée sur le projecteur. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre Fonction Network Viewer, "Configuration de la destination de sortie et du mode de conversion" (p.117) figurant dans le manuel séparé du Mode d'emploi du réseau pour Windows.

* Le fichier de programme créé par le Program Editor peut être enregistré directement dans la clé USB montée sur le projecteur. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre Fonction Network Viewer, "Création d'un fichier de programme" (p.119) figurant dans le manuel séparé du Mode d'emploi du réseau pour Windows.

Formatage de la clé USB

Une clé USB neuve ou une clé USB formatée par un ordinateur ou un appareil photo doit être formatée par ce produit. Il est possible que la fonction Memory Viewer ne marche pas correctement avec une clé USB formatée par un autre équipement.

1. En mode Memory Viewer, appuyez sur la touche **AUTO SET/CANCEL**. La fenêtre de navigation apparaît sur l'écran.
2. Appuyez à nouveau sur la touche **AUTO SET/CANCEL**. Le curseur se place sur l'élément du menu.
3. Sélectionnez "Format" dans "Menu" à l'aide des touches de POINTAGE, puis appuyez sur le bouton **SELECT**. La fenêtre de confirmation de format apparaît alors.
4. Sélectionnez "Yes" à l'aide des touches de POINTAGE, puis appuyez sur le bouton de **SELECT** pour lancer le formatage. Il faut environ 1 à 2 secondes pour accomplir le formatage.



Remarque :

✐ Pendant le formatage de la clé USB, ne coupez pas l'alimentation électrique et n'éjectez pas la clé, car vous risqueriez d'endommager ses données. Le témoin de la clé USB clignote pendant un accès.



MV-KC8AC-F

MODE D’EMPLOI de Memory Viewer

SANYO Electric Co., Ltd.